Mini mode d'emploi
Chess-Master CM

1) mise en marche

Brancher l'adaptateur secteur. Le voyant C2 s'allume. Si il ne s'allume pas, appuyer simultanément sur les touches RESET et START. La touche reset seule ne fonctionne jamais pour éviter les erreurs.

2) mettre les pièces d'échecs

3) Début de jeu

Appuyer sur la touche « new game ». Remettre en place les figurines mal centrées, là ou les voyants rouges s'allument.
Par défaut, vous jouez avec les blancs au niveau 1, niveau aléatoire 1.

4) votre coup

Déplacer la figure à jouer sur l'échiquier. Si le coup est valide, il est accepté avec un bip sonore. Si le coup n'est pas valide, les cases de départ et d'arrivée clignotent avec des bips réguliers. Si le coup n'est pas possible parce que vous êtes en échec, la case chess clignote aussi. Pour roquer, jouer le coup du roi en premier. Pour capturer une pièce adverse, enlevez cette pièce puis jouez le coup.

5) Le coup de ChessMaster

Lorsque le jeu réfléchit, le voyant orange CM's clignote. On peut arrêter le processus de réflexion en appuyant sur la touche halt. Le coup joué par chessmaster est indiqué par les leds rouges (case de départ et d'arrivée).

6) Changer de niveau de jeu

Appuyez sur la touche level puis sur la touche 0 à 7.
0 : 3s par coup
1 :15s par coup
2 : 30s par coup
3 : 1mn 30 par coup
4 : 3mn 45 par coup
5 : 8mn par coup

7) changer le niveau aléatoire

Appuyez sur la touche random puis sur la touche 0 à 3
0 : pas de hasard, le meilleur coup calculé est joué.
1 2 ou 3 : un peu plus de variante dans les coups

8) changement de couleur

Appuyez sur la touche color pour changer de couleur : au premier coup, le chessmaster joue en prenant les blancs (ou votre couleur actuelle).

9) Conseil

Appuyez sur la touche hint. Le Chessmaster affiche le coup qu'il juge le meilleur.
Cette fonctionnalité n'est pas disponible au niveau 0 ou pendant la bibliothèque d'ouverture.

10) arbitre

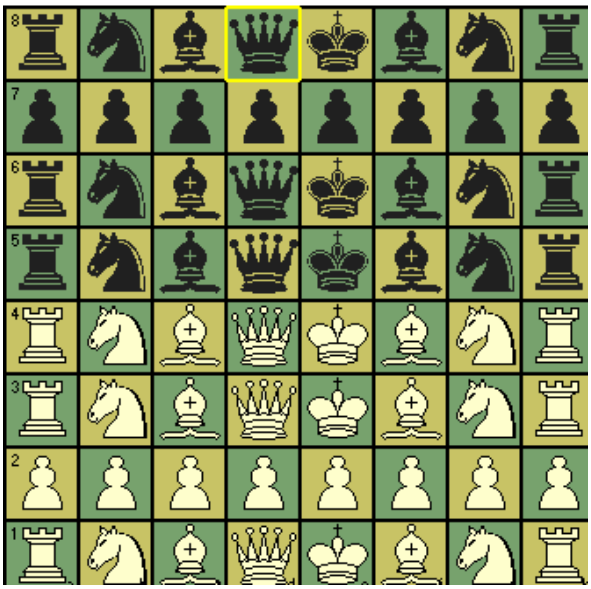
En appuyant sur la touche referee, le jeu sert d'arbitre entre deux joueurs.

11) jeu contre lui-même

En appuyant sur la touche self play, chessmaster joue contre lui-même.

12) Saisie d'une position

Appuyez sur la touche board. A chaque case est affectée une couleur et une figure paar défaut pour la pièce présente sur cette case..



Pour changer chaque case

- la case active est allumée

- lorsque les 2 couleurs sont allumées (white et black) il faut identifier la pièce en la déplaçant (aller retour) sur une case qui correspond à la pièce (voir l'échiquier ci-dessus). Si la pièce est sur sa case de départ, il suffit de la soulever et de la reposer.

- Lorsqu'une seule couleur est allumée (white ou black), la position est reconnue et légale et la couleur allumée indique qui va jouer. En appuyant sur color, on peut changer celui qui va jouer le prochain coup (la couleur indique votre couleur et le voyant du haut vert/orange indique qui joue le prochain coup). Si on a finit la saisie de toutes les pièces, on peut appuyer sur board pour sortir de la position. On peut aussi changer le type de pièce en lui faisant faire un aller retour vers une case qui l'identifie comme ci-dessus.

- Lorsque le roi et la tour sont allumées : hint = roque possible – random = roque impossible

- lorsque le roi et sa couleur est allumé avec 2 cases : il y a plus d'un roi sur la position. Enlevez une des deux pièces

- Lorsque la tour et sa couleur sont allumées, il y a plus de 8 tours sur le jeu.